

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Steuerung

3 Vorbereitung

4 Spiel speichern und beenden

Spielablauf

5 Oberwelten und Bereiche

6 Besondere Kampfformen

Ablösemenü

7 Ablösemenü

8 Pokémon-Info

Die Städte

9 Einrichtungen

10 Zweispielermodus

11 Blick in den Spielzeugladen

Serviceinformationen

12 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für Super Pokémon™ Rumble für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS- sowie auf das Nintendo 3DS XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und

Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, getauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh im Kapitel „Systemeinstellungen“ der elektronischen Bedienungsanleitung nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Deutschland):

www.usk.de

COB (Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software

herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo® lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder Funktionsausfälle bzw.

Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderen anwendbaren Gesetzen behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu entfernen, die gegen die

Urheberrechte Dritter verstoßen.
Solltest du der Meinung sein, dass
dein Recht auf geistiges Eigentum
verletzt wird, sieh bitte die
entsprechenden Richtlinien der
Nintendo of Europe GmbH ein und
informiere dich in diesen über deine
Rechte. Du findest sie unter der
folgenden Internetadresse:
ippolicy.nintendo-europe.com

Kunden in Australien und
Neuseeland rufen bitte folgende
Internetadresse auf:
support.nintendo.com

© 2011 Pokémon.

© 1995-2011 Nintendo Co., Ltd./
Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Developed by Ambrella.

Trademarks are property of their
respective owners. Nintendo 3DS is
a trademark of Nintendo.

Powered by mobiclip

CTR-P-ACCP-EUR

Die Steuerung von Pokémon und Menüs wird in Super Pokémon Rumble hauptsächlich über Knöpfe und Tasten gehandhabt. Für manche Funktionen kannst du allerdings auch den Touchpen verwenden.

Allgemeine Steuerung

Bewegen	+ / ○
Auswählen der Menü-Optionen	+ / ○
Auswahl	Ⓐ
Umgebung untersuchen	Ⓐ
Text anzeigen	Ⓐ
Attacke Ⓐ einsetzen	Ⓐ
Nachricht senden	Ⓐ
Zurück	Ⓑ
Attacke Ⓑ einsetzen	Ⓑ
Ablösemenü öffnen	ⓧ
Pausemenü aufrufen	START
HOME-Menü aufrufen	HOME

Ablösemenü-Steuerung

Informationen zu einem Pokémon anzeigen	Ⓨ
---	---

Einen Favoriten
festlegen

R

Auswahl eingrenzen
oder Umordnen

START

Berühre das Super Pokémon Rumble-Symbol im HOME-Menü und danach STARTEN, um das Spiel zu starten. Das Hauptmenü wird angezeigt.

Hauptmenü

Spielst du das Spiel zum ersten Mal, musst du NEUES SPIEL auswählen.



Wenn du bereits Speicherdaten hast, solltest du SPIEL FORTSETZEN auswählen. Das Spiel wird immer am Eingang einer Stadt (siehe S. 9) wiederaufgenommen.

4

Spiel speichern und beenden

An bestimmten Stellen wird dein Spiel automatisch gespeichert. Es gibt nur eine Speicherdatei. Bitte schalte das Nintendo 3DS-System nie ab, während der Schriftzug „Speichervorgang...“ auf einem der Bildschirme zu sehen ist. Möchtest du das Spiel beenden, musst du auf **START** drücken, um das Pausenmenü zu öffnen, und danach die Option **SPEICHERN UND ENDE** wählen, bevor du die Software schließt oder das System ausschaltest.



- ◆ Wenn du dein Spiel fortsetzt, findest du dich stets am Eingang einer Stadt wieder, egal wo du dich zum Zeitpunkt des Speicherns gerade aufgehalten hast.

Speicherdaten löschen

Um deine Speicherdaten zu löschen, musst du **(A)+(B)+(X)+(Y)** gleichzeitig gedrückt halten, während das Spiel geladen wird.

- ◆ **Es ist nicht möglich, gelöschte Speicherdaten wiederherzustellen.**

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig.

Jede Oberwelt beherbergt mehrere Bereiche. Meistere die Bereiche, indem du dich den dort ansässigen Pokémon zum Kampf stellst. Deine Aufgabe besteht darin, möglichst starke Pokémon als Gefährten zu gewinnen, um die Teilnahmevoraussetzungen für den Battle Royale (siehe S. 6) zu erfüllen und deine Reise fortsetzen zu können. In den verschiedenen Oberwelten findest du außerdem Städte (siehe S. 9), die wichtige Schauplätze für die Geschichte darstellen.

Oberwelten



Bereiche und Städte können betreten werden, indem du auf sie zuläufst.

Bereiche



Erkunde die Bereiche, während du gegen andere Pokémon kämpfst. Ein Bereich gilt als geschafft, sobald du den zugehörigen Boss besiegt hast. Der Boss hält sich stets am Ende eines Bereiches auf.

Sprungkissen

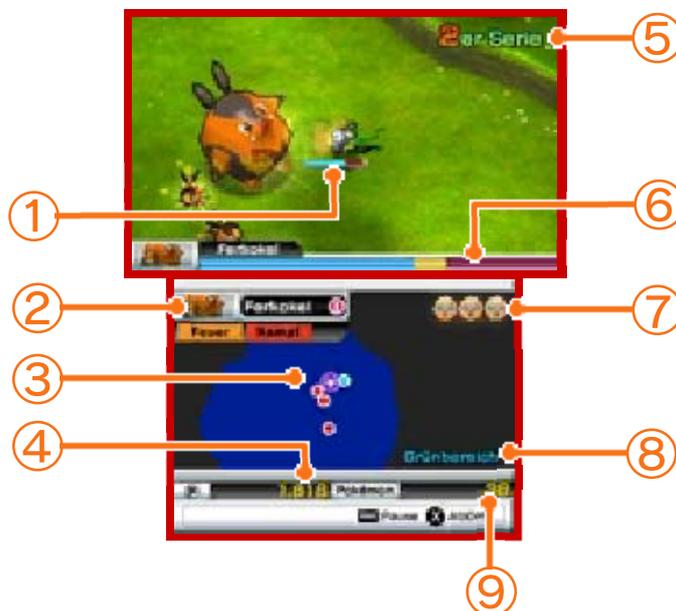
Hüpfe auf Sprungkissen wie das in der Abbildung, um deine Reise fortzusetzen oder einen Ortswechsel durchzuführen. Beachte jedoch, dass du für gewöhnlich nicht mehr so schnell zurückgelangst, sobald du ein Sprungkissen benutzt hast.



- ◆ Achte auf Form und Farbe der Sprungkissen, um sie in all ihren verschiedenen Ausführungen kennenzulernen!

Bildschirm Aufbau im Spiel

Je nachdem, wo du dich befindest, werden unterschiedliche Informationen auf den Bildschirmen angezeigt.



① KP-Leiste

An der hellblauen Leiste kannst du ablesen, wie viele KP (Kraft-Punkte) deinem aktuellen Pokémon noch verbleiben. Erleidet das Pokémon durch einen gegnerischen Angriff Schaden, nimmt der blaue Farbanteil ab. Ist die Leiste leer, wurde das Pokémon besiegt.

② Informationen über Gegner

Name und Typ des Pokémon, gegen das du kämpfst.

③ Kartenausschnitt

Auf dem Kartenausschnitt kannst du sehen, was um dich herum passiert. Welche Symbole auf der Karte erscheinen, hängt von deinem aktuellen Aufenthaltsort ab.

-  Dein Pokémon
-  Gegner
-  Boss
-  K. o. gegangenes Pokémon
-  Sprungkissen
-  Ausgang
-  Tunnel
-  Einrichtung
-  Geschaffter Bereich
-  Noch nicht geschaffter Bereich
-  Stadt (Lichtbrunnen)

④ Deine Ersparnisse in (siehe S. 9)

⑤ Serienzähler

⑥ KP-Leiste des Bosses

Diese Leiste erscheint, wenn du gegen einen Boss kämpfst.

⑦ Schlüssel

Wird das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon besiegt, nimmt die Anzahl der Schlüssel, die dir zur Verfügung stehen, um eins ab.

Wenn du über keine Wunderschlüssel mehr verfügst, ist das Spiel vorbei.

⑧ Aktuelle Position

⑨ Anzahl deiner Gefährten

Attacken und Typen

Drücke **A**, um die Attacke, die **A** zugewiesen ist, beziehungsweise **B**, um die Attacke, die **B** zugewiesen ist, auszuführen.



Manche Pokémon verfügen nur über eine einzige Attacke. Jede Attacke gehört einem bestimmten Typ an. Wie viel Schaden sie anrichtet, hängt dabei ganz von der Wechselwirkung mit dem Typ des Ziels ab.

Pokémon als Gefährten gewinnen

Geht ein von dir
besiegtes Pokémon
k. o., bleibt es am
Boden liegen. Berührst
du es in diesem
Zustand, schließt es sich deinen
Gefährten an.



Pokémon ablösen

Drücke ⊗, um das Ablösemenü
(siehe S. 7) zu öffnen und dein
aktuelles Pokémon mit einem
anderen abzulösen. Das Ablösemenü
erlaubt es dir, jederzeit einen
anderen Gefährten einzuwechseln.

Schlüssel und Spielende

Verliert das von dir gesteuerte
Pokémon all seine KP, gilt es als
besiegt und du verlierst einen
Wunderschlüssel 🗝️. Wähle danach
ein neues Pokémon aus dem
Ablösemenü. Wenn du all deine
Wunderschlüssel und Pokémon
verloren hast, ist das Spiel vorbei
und du wirst in eine der Städte
zurückgeschickt.

Serien

Gelingt es dir, mehrere Pokémon in Folge zu besiegen, erscheint auf dem Bildschirm die Anzahl der Pokémon, die du innerhalb dieser Serie besiegt hast. Je höher diese Zahl ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass deine Gegner k. o. gehen. Wenn du für eine Weile keine Pokémon mehr angreifst, bedeutet dies das Ende der Serie.

Für die folgenden Kampfformen gelten jeweils unterschiedliche Regeln. Gegner, die du im Verlauf eines solchen Kampfes besiegst, schließen sich nie deinen Gefährten an.

Battle Royale

Um beim Battle Royale als Sieger gefeiert zu werden, musst du vor Ablauf der Zeit alle Pokémon besiegen, die sich in der Arena aufhalten. Besiegte Gegner hinterlassen -Symbole. Sammle diese auf, um das Zeitlimit zu verlängern.



- ◆ Beim Battle Royale ist es erst möglich, ein Pokémon abzulösen, wenn es besiegt wurde.

Teamkampf

Wähle bis zu zwei Pokémon, die das von dir gespielte Pokémon



unterstützen sollen, und stürze dich mit diesem Dreigespann ins Gefecht. Während des Kampfes ist es zunächst nicht möglich, dein Pokémon mit einem anderen abzulösen. Ab einem gewissen Punkt im Verlauf der Handlung erhältst du Fokusenergie  von besiegten Pokémon. Hast du ausreichend Fokusenergie gesammelt, kannst du  drücken, um für eine Weile in den mächtigen Superfokusmodus zu wechseln.

Frontalkampf

Führe eine ganze Schar deiner Pokémon gegen ein Heer von Gegnern in den Kampf! Drücke so schnell du kannst immer wieder auf  und bewege , um die Durchschlagskraft deiner Frontalattacke zu erhöhen. Wenn dein Team stärker als das des Gegners ist, hast du gewonnen und kannst deine Reise fortsetzen. Ist dein Team indes schwächer, verlierst du den Frontalkampf und musst dich erneut auf die Suche nach Unterstützung machen.



Rufe über ⊗ das Ablösemenü auf, um das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon auszuwechseln oder dir Informationen zu den Pokémon in deiner Sammlung anzusehen.

- ◆ Das Spiel wird bei Aufruf des Ablösemenüs pausiert.

Ablösemenübildschirm

Die Pokémon aus deiner Sammlung werden in einer Liste aufgeführt, wobei der jeweilige Stärkewert die Gesamtstärke des betreffenden Pokémon anzeigt. Du kannst das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon ablösen, indem du ein anderes Pokémon aus der Liste wählst und mit Ⓐ bestätigst.



- ◆ Wird das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon während des Ablösevorgangs angegriffen, kann es nicht abgelöst werden.

Auswahl eingrenzen und umordnen

Drücke im Ablösemenü, um die Auswahl der angezeigten Pokémon einzugrenzen oder die Anzeige beispielsweise nach Namen oder Typ umzuordnen.

Favoriten

Es besteht die Möglichkeit, ein von dir ausgewähltes



	Pikachu	73
	Serpifeu	68
	Nagelotz	68
	Violini	51

Pokémon durch Drücken von  im Ablösemenu als deinen Favoriten festzulegen, wodurch es fortan in der Liste mit einem -Symbol an erster Stelle nach dem gegenwärtig von dir gesteuerten Pokémon angezeigt wird.

Mit \textcircled{Y} kannst du im Ablösemenu ausführliche Informationen über das jeweils ausgewählte Pokémon aufrufen.



① Stärke

② Typ

③ Aktuelle KP/Maximale KP

④ Attacken-Info

Zeigt Namen und Typ der auf \textcircled{A} und \textcircled{B} gelegten Attacken an. Je höher die der Attacke zugewiesene Anzahl an ☆-Symbolen ist, desto wirkungsvoller fällt diese aus.

Attacken, welche über zusätzliche Wirkungen verfügen, sind durch ein \blacktriangleright entsprechend kenntlich gemacht.

- ◆ Stimmt der Typ der Attacke mit dem des Pokémon überein, steigt ihre Stärke und sie wird zusätzlich mit einem oder mehreren ★-Symbolen entsprechend kenntlich gemacht.

⑤ Wirkungen von Profilnamen

⑥ Finder

Der Name, der in der Mii™-Maker-Anwendung registriert ist, wird als der Name des ursprünglichen Finders angezeigt.

- ◆ Wenn noch kein Mii-Charakter erstellt worden ist, wird stattdessen der für das betreffende Nintendo 3DS-System registrierte Nutzernamen angezeigt.

⑦ Angriff/Verteidigung

„Angriff“ bezieht sich auf die Angriffsstärke und „Verteidigung“ auf die Verteidigungsstärke. Die Angriffs- beziehungsweise Verteidigungsstärke eines Pokémon ist umso größer, je mehr ○-Symbole dieses aufweisen kann.

⑧ Attackenwirkungen

Zusatzeffekte werden – sofern vorhanden – angezeigt.

Die unterschiedlichen Städte sind der Dreh- und Angelpunkt deines Abenteuers und bieten dir eine Fülle an Einrichtungen, die sich im Laufe deiner Reise als äußerst hilfreich erweisen wird. Zudem findest du dort auch Sprungkissen und Tunnel vor, die dich im Nu an allerlei Orte befördern.

- ◆ Manche Einrichtungen stehen dir auch außerhalb von Städten zur Verfügung.
- ◆ Im Spielverlauf werden schrittweise weitere Einrichtungen verfügbar.

Lichtbrunnen

Stellt die KP all deiner Pokémon vollständig wieder her, einschließlich jener, die besiegt wurden.



Attackenlotto

Nach Zahlung von  kannst du dein Pokémon eine nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Attacke erlernen lassen. Sollte das entsprechende Pokémon bereits zwei Attacken beherrschen, muss es zunächst eine der beiden vergessen, bevor es sich die neue Attacke aneignen kann.



Zahlungsmittel (👉)

Wenn du Gegner im Kampf besiegst oder einen Battle Royale zu deinen Gunsten entscheidest, erscheinen 👉, die du durch Berühren aufsammeln kannst. Es gibt unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten für 👉, wie etwa das Attackenlotto oder den Attackenautomat.



Attackenautomat

Die Zahlung von 👉 erlaubt es dir, deinem Pokémon eine bestimmte Attacke beizubringen, sofern es in der Lage ist, diese zu erlernen. Jeder Attackenautomat hat eine einzigartige Attacke im Angebot.



Attackentausch

Die Zahlung von 👉 ermöglicht es dir, die auf (A) und (B) abgelegten Attacken auszutauschen.



Sammlung

Verschaffe dir hier
Einsicht in diverse
Einzelheiten zu
Pokémon, denen du
begegnet bist.



Unterschiedliche Formen eines
bestimmten Pokémon sind unter
einem gesonderten Eintrag
aufgeführt, während Pokémon, die
du dir zu Gefährten gemacht hast, in
der Übersicht hervorgehoben sind.

Information

Hier kannst du
Spielinformationen
abrufen, wie etwa
deine bisherige
Gesamtspielzeit oder
die Anzahl der von dir besiegten
Pokémon. Drücke  oder verwende
, um durch die Seiten zu blättern.



Gefährten verabschieden

Drücke Ⓐ, um die Gefährten zu markieren, von denen du dich verabschieden möchtest, und bestätige die Auswahl mit Ⓑ. Im Anschluss daran erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wähle JA, um die ausgewählten Gefährten unwiderruflich zu verabschieden. Verabschiedete Gefährten hinterlassen dir als Abschiedsgeschenk mitunter eine bestimmte Menge an 🍀 oder vielleicht sogar ein anderes Pokémon.



Attackentransfer

Nutze diese Einrichtung, um eine bestimmte Attacke von einem deiner Pokémon auf das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon zu übertragen. Wähle hierzu zunächst die gewünschte Attacke und anschließend das entsprechende Pokémon aus. Drückst du nach Auswahl des Pokémon auf Ⓑ, erscheint eine Bestätigungsnachricht. Bedenke jedoch, dass im Anschluss an den Attackentransfer dasjenige Pokémon unwiederbringlich verschwindet, das seine Attacke zur Verfügung gestellt hat.



Tunnel

Suche Rotomurf auf, der an verschiedenen Orten in der Oberwelt ein Nickerchen zu halten



pflügt. Er wird für dich einen Tunnel graben, durch den du geschwind zu einer Stadt hin- und von ihr wieder zurückgelangst.

Eingabe der Geheimkennung

Sprich Somniam in Oststadt an, um eine Geheimkennung einzugeben. Die



Eingabe der Geheimkennung erfolgt mittels Touchpen durch Auswahl der entsprechenden Zahlen auf dem Ziffernblock. Die fehlerfreie Eingabe einer Geheimkennung bewirkt das Erscheinen neuer Pokémon im Spiel.

- ◆ Besuche die offizielle Website von Super Pokémon Rumble (www.pokemon.com/superrumble/) für weiterführende Einzelheiten. Bitte beachte, dass die genannte Dienstleistung ohne vorherige Ankündigung eingestellt werden kann.

Lokales Spiel

Diese Software unterstützt Nintendo 3DS Lokales Spiel. Dies ermöglicht es dir, gemeinsam mit einem Freund eine Vielzahl an Bereichen zu bereisen und dabei mehr neue Gefährten als üblich aufzusammeln.



- ◆ Die Nutzung des Zweispielermodus ist erst nach erfolgreichem Abschluss des ersten Battle Royales möglich.
- ◆ Im Zweispielermodus wird das laufende Spiel auch bei Aufruf des Ablösemenus nicht unterbrochen.

Erforderliche Bestandteile:

- Ein Nintendo 3DS-System pro Spieler
- Ein Exemplar der Software pro Spieler

Erforderliche Schritte:

- ① Der Ausrichter einer Partie im Zweispielermodus wählt die Option TEILNEHMER WERBEN, während der Spielgefährte durch Auswahl von SPIELPARTIE SUCHEN beitrifft. Bei erfolgreichem Verbindungsaufbau wird der Name des Ausrichters auf dem Bildschirm des

Spielgefährten angezeigt. Sobald der Spielgefährte den Namen des Ausrichters ausgewählt hat, gelangen beide Teilnehmer zum Empfang für Partien im Zweispielermodus, wo dem Ausrichter nun die Aufgabe zukommt, über das Sprungkissen einen Bereich für die gemeinsame Spielpartie zu bestimmen.

- ◆ Im Rahmen des Zweispielermodus sind lediglich solche Bereiche zugänglich, welche beide Spielteilnehmer bereits erfolgreich abgeschlossen haben. Die Bereiche von Team- sowie Frontalkämpfen und die Arenen des Battle Royales stehen nicht zur Auswahl.
- ② Die Spielteilnehmer im Zweispielermodus teilen sich die verfügbaren Wunderschlüssel. Fallen die KP des Pokémon deines Spielgefährten auf Null, kannst du sie teilweise wieder auffrischen, indem du das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon auf das des Spielgefährten zubewegst. Selbst wenn alle verfügbaren Wunderschlüssel aufgebraucht sind, wird die laufende Partie so lange fortgesetzt, bis keines der von den Spielteilnehmern gesteuerten Pokémon mehr über KP verfügt. K. o. gegangene Pokémon schließen sich dem

Spieler als Gefährten an, der sie zuerst erreicht, bevor sie verschwinden. Nach erfolgreichem Abschluss eines Bereichs gelangen beide Spieler wieder zurück zum Empfang. Über die Einrichtung Verbindung beenden wird der Zweispielermodus verlassen.

Geschenketausch

Nach erfolgreichem Spielabschluss können beide Spieler im Rahmen des Geschenketausches im Empfang des Zweispielermodus Pokémon tauschen. Bitte beachte, dass zum Tausch freigegebene Pokémon unwiederbringlich aus der eigenen Sammlung entfernt werden.

StreetPass™ 

Diese Software unterstützt Besuche der Mii-Charaktere anderer Spieler via StreetPass in deinem Spielzeugladen. Zudem besitzt du die Möglichkeit, die Pokémon-Sammlung deines Besuchers zu einem Kampf herauszufordern. Dein Benutzername, Mii-Name und deine Begrüßung sind für andere Spieler sichtbar.



- ◆ Die StreetPass-Funktion kann in den Altersbeschränkungen gesperrt werden. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.
- ◆ Der Blick in den Spielzeugladen steht dir erst nach erfolgreichem Abschluss des ersten Battle Royales zur Verfügung.

StreetPass aktivieren**Einsatz des StreetPass**

- ① Wenn du die Einrichtung „Blick in den Spielzeugladen“ verwendest, erscheint das folgende Menü. Hier kannst du über den zugehörigen Menüpunkt die StreetPass-Funktionen aktivieren.



Street- Pass- Kontakte

Wirf einen Blick in die Informationen zu deinen StreetPass-Kontakten und fordere die Pokémon aus ihrer jeweiligen Sammlung zu einem Kampf heraus.

Laden überprüfen

Vergewissere dich, ob neue Kunden deinen Spielzeugladen aufgesucht haben und wähle  KUNDEN WERBEN, um neue Kunden für deinen Spielzeugladen anzuwerben. Dieser Vorgang kostet dich 10 der mit deinem Nintendo 3DS-System gesparten Spielmünzen und ist nur möglich, wenn mindestens zwei Mii-Charaktere auf dem System vorhanden sind.

Einstellungen

Hier kannst du unter anderem deine Sammlung überprüfen oder deinen Vorstellungstext mit dem Touchpen bearbeiten. Du hast ferner die Möglichkeit, die StreetPass-Funktion einbeziehungsweise auszuschalten.

Zurück in die Stadt

Verlasse den Spielzeugladen und begib dich zurück in die Stadt.

- ② Bei erfolgreicher Nutzung des StreetPass-Modus können Kunden deinem Spielzeugladen einen Besuch abstatten und dort Einkäufe tätigen. Im Gegenzug für ihren Besuch erhältst du 🍪!



- ③ Nachdem Kunden erstmals deinen Spielzeugladen aufgesucht



haben, kannst du dir Einzelheiten zu ihnen ansehen, indem du SPIELERKARTEN (NEU!) aus dem Menü des Spielzeugladens wählst. Die Auswahl einer Spielerkarte mittels **(A)** gewährt dir einen Einblick in die Sammlung des Kartenbesitzers, gegen die du im Anschluss einen Kampf bestreiten kannst.

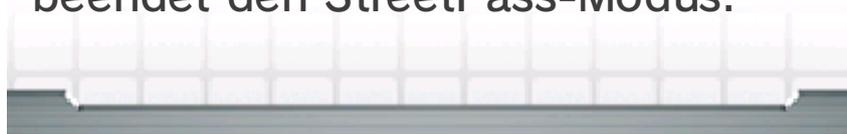
- ◆ Die Höchstzahl an speicherbaren Spielerkarten beträgt 30. Triffst du zusätzliche Spieler, werden ältere Spielerkarten automatisch aus den Speicherdaten entfernt. Dieser Vorgang beginnt mit der ältesten Karte. Um das Entfernen bestimmter Spielerkarten zu vermeiden, kannst du diese sichern, indem du **(R)** drückst.

- ④ Gewinnst du einen Kampf gegen einen Kunden, kannst du dir dessen Pokémon ausleihen. Es wird als Helfer-Pokémon am Eingang zu einem Bereich erscheinen und dir bei deinem Abenteuer hilfreich zur Seite stehen. Bedenke jedoch, dass es wieder verschwindet, sobald der entsprechende Bereich gemeinsam gemeistert wurde.



StreetPass deaktivieren

Wähle unter EINSTELLUNGEN die Option „StreetPass-EINSTELLUNGEN“ aus dem Spielzeugladenmenü. Drückst du (A), erscheint „StreetPass-Funktionen von Super Pokémon Rumble deaktivieren?“. Die Auswahl von JA beendet den StreetPass-Modus.



Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter: www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter: support.nintendo.com